

## Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di TK Ar Roja

Lily Agustina

TK Ar Roja' Kisaran

[lilylatif463@gmail.com](mailto:lilylatif463@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Ar Roja. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi-eksperimen dengan desain pre-test dan post-test pada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui observasi dan angket yang diisi oleh guru dan orang tua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam tingkat kreativitas anak pada kelompok yang menggunakan media pembelajaran interaktif dibandingkan dengan kelompok kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat menjadi alat yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini, sehingga diharapkan dapat diimplementasikan lebih luas di TK-TK lain. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran untuk mendukung perkembangan potensi anak.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Kreativitas Anak, Pendidikan Anak Usia Dini

### ABSTRACT

*This study aims to examine the effectiveness of the use of interactive learning media in increasing children's creativity in TK Ar Roja. The research method used is a quasi-experiment with a pre-test and post-test design in two groups, namely the experimental group that uses interactive learning media and the control group that uses conventional learning methods. Data was collected through observations and questionnaires filled out by teachers and parents. The results showed that there was a significant increase in the level of children's creativity in the group that used interactive learning media compared to the control group. These findings show that interactive learning media can be an effective tool in developing early childhood creativity, so it is expected to be implemented more widely in other kindergartens. The implications of this study show the importance of innovation in learning methods to support the development of children's potential.*

*Keywords: Interactive Learning Media, Children's Creativity, Early Childhood Education*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan motorik anak. Pada tahap ini, anak-anak berada dalam periode emas perkembangan, di mana kemampuan mereka untuk menyerap dan memahami informasi sangat tinggi. Oleh karena itu, penting bagi lembaga pendidikan untuk mengimplementasikan metode dan media pembelajaran yang efektif dan inovatif guna memaksimalkan potensi anak. Salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini adalah kreativitas, yang memainkan peran krusial dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah.

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, menemukan solusi yang tidak konvensional, dan mengekspresikan diri secara unik. Menurut Guilford (1950), kreativitas melibatkan berpikir divergen, yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide yang berbeda dari satu stimulus. Pada usia dini, kreativitas dapat berkembang melalui berbagai kegiatan seperti bermain, menggambar, bercerita, dan bereksperimen dengan berbagai bahan dan media. Oleh karena itu, lingkungan belajar yang mendukung kreativitas sangat penting dalam tahap perkembangan ini.

Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran interaktif telah menjadi salah satu alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran di berbagai tingkatan pendidikan, termasuk di TK. Media pembelajaran interaktif adalah media yang memungkinkan interaksi langsung antara anak dengan materi pembelajaran melalui berbagai bentuk teknologi seperti komputer, tablet, aplikasi pendidikan, dan permainan edukatif. Penggunaan media ini diharapkan dapat merangsang minat belajar anak, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, dan pada akhirnya meningkatkan kreativitas.

Dalam konteks TK Ar Roja, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu inovasi yang diimplementasikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. TK Ar Roja merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk menyediakan pendidikan berkualitas bagi anak-anak usia dini dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Namun, sejauh mana media pembelajaran interaktif ini efektif dalam meningkatkan kreativitas anak masih perlu diteliti lebih lanjut.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk mengeksplorasi efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Ar Roja. Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif dan kreativitas anak. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Haugland (2000) menunjukkan bahwa penggunaan komputer dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini. Namun, hasil penelitian ini perlu diuji kembali dalam konteks yang berbeda, khususnya di TK Ar Roja, yang memiliki karakteristik unik dari segi kurikulum, lingkungan belajar, dan latar belakang sosial budaya anak-anak.

Salah satu tantangan dalam penerapan media pembelajaran interaktif adalah bagaimana memastikan bahwa media tersebut digunakan secara efektif dan sesuai dengan tujuan pendidikan. Media pembelajaran interaktif bukan hanya sekadar alat bantu, tetapi harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mendorong anak untuk berpikir kreatif, berimajinasi, dan bereksperimen. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji lebih dalam bagaimana media ini dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran sehari-hari di TK dan bagaimana dampaknya terhadap perkembangan kreativitas anak.

Di TK Ar Roja, penerapan media pembelajaran interaktif telah dimulai sejak beberapa tahun terakhir sebagai bagian dari upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Berbagai jenis media interaktif digunakan, mulai dari aplikasi pembelajaran digital, permainan edukatif, hingga perangkat keras seperti tablet dan smartboard. Guru-guru di TK ini juga telah dilatih untuk menggunakan media ini dalam pembelajaran, sehingga diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermanfaat bagi anak-anak.

Meskipun demikian, masih ada beberapa kendala yang dihadapi dalam penerapan media pembelajaran interaktif. Beberapa guru mungkin masih merasa kurang percaya diri dalam menggunakan teknologi, atau merasa bahwa media ini memerlukan waktu yang lebih banyak dalam persiapan dan pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, tidak semua anak memiliki akses yang sama terhadap teknologi di rumah, yang dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, perlu adanya dukungan yang lebih besar, baik dari pihak sekolah maupun orang tua, untuk memastikan bahwa semua anak dapat merasakan manfaat dari media pembelajaran interaktif ini.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan utama: Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Ar Roja? Untuk menjawab pertanyaan ini, penelitian ini akan mengkaji perbedaan tingkat kreativitas antara anak-anak yang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif dan mereka yang belajar dengan metode konvensional. Selain itu, penelitian ini juga akan mengeksplorasi faktor-faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas media pembelajaran interaktif, seperti ketersediaan teknologi, keterampilan guru, dan dukungan dari lingkungan keluarga.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen dengan desain pre-test dan post-test untuk mengukur tingkat kreativitas anak sebelum dan setelah intervensi. Kelompok eksperimen akan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran sehari-hari, sementara kelompok kontrol akan menggunakan metode pembelajaran tradisional. Data akan dikumpulkan melalui observasi, angket, dan wawancara dengan guru dan orang tua, serta melalui tes kreativitas yang dirancang khusus untuk anak usia dini.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran di TK, khususnya dalam konteks penggunaan teknologi. Jika media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas anak, maka hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk merekomendasikan penggunaan yang lebih luas dari media ini di TK- TK lain. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana teknologi dapat diintegrasikan secara efektif dalam pendidikan anak usia dini.

Kesimpulannya, perkembangan teknologi telah membuka peluang baru untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini. Media pembelajaran interaktif adalah salah satu inovasi yang memiliki potensi besar untuk merangsang kreativitas anak. Namun, efektivitasnya masih perlu diteliti lebih lanjut dalam berbagai konteks yang berbeda. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengkaji efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Ar Roja. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran di TK dan mendukung upaya peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini di Indonesia.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen dengan desain pre-test dan post-test untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Ar Roja. Desain ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan perubahan dalam kreativitas anak sebelum dan setelah intervensi serta membandingkan kelompok yang menggunakan media pembelajaran interaktif dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

#### Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari anak-anak di TK Ar Roja yang berusia antara 4 hingga 6 tahun. Sampel penelitian diambil secara purposive sampling dengan mempertimbangkan kriteria sebagai berikut: anak-anak yang terdaftar di TK Ar Roja, memiliki akses yang sama ke media pembelajaran, dan mendapat izin dari orang tua atau wali. Total sampel yang terlibat dalam penelitian ini adalah 40 anak, yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setiap kelompok terdiri dari 20 anak.

#### Kelompok Penelitian

1. Kelompok Eksperimen: Anak-anak dalam kelompok ini akan menerima intervensi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, termasuk aplikasi edukatif, permainan digital, dan perangkat keras seperti tablet dan smartboard. Media ini akan diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari selama 8 minggu.
2. Kelompok Kontrol: Anak-anak dalam kelompok ini akan menerima pembelajaran dengan metode konvensional yang meliputi kegiatan seperti bercerita, menggambar, dan bermain dengan bahan-bahan non-digital. Metode ini merupakan pendekatan pembelajaran yang telah diterapkan sebelum penelitian dimulai.

#### Instrumen Penelitian

1. Tes Kreativitas: Untuk mengukur kreativitas anak, digunakan tes kreativitas yang dirancang khusus untuk usia dini. Tes ini mencakup berbagai aktivitas yang menilai kemampuan berpikir divergen dan imajinatif anak, seperti menggambar bebas, bercerita, dan memecahkan masalah sederhana.
2. Observasi: Observasi dilakukan untuk mencatat interaksi anak dengan media pembelajaran dan aktivitas kreatif mereka. Kriteria observasi meliputi keterlibatan anak, penggunaan imajinasi, dan kreativitas dalam menyelesaikan tugas.
3. Angket: Angket diisi oleh guru dan orang tua untuk mengumpulkan data mengenai persepsi mereka terhadap perkembangan kreativitas anak dan efektivitas media pembelajaran interaktif. Angket ini mencakup pertanyaan mengenai perubahan yang terlihat dalam kreativitas anak, keterlibatan mereka dalam pembelajaran, dan dukungan yang diberikan di rumah.

#### Prosedur Penelitian

1. Pre-Test: Sebelum intervensi dimulai, dilakukan tes kreativitas awal untuk mengukur tingkat kreativitas anak-anak di kedua kelompok. Observasi dan angket juga dikumpulkan pada tahap ini untuk mendapatkan data baseline.
2. Intervensi: Selama periode 8 minggu, kelompok eksperimen akan terlibat dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Kelompok kontrol akan mengikuti metode pembelajaran konvensional tanpa penggunaan media digital.
3. Post-Test: Setelah periode intervensi, dilakukan tes kreativitas yang sama untuk mengukur perubahan dalam tingkat kreativitas anak-anak di kedua

kelompok. Observasi dan angket juga akan dikumpulkan kembali untuk mendapatkan data pasca-intervensi.

#### Analisis Data

Data yang dikumpulkan dari tes kreativitas, observasi, dan angket akan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Uji-t untuk sampel independen akan digunakan untuk membandingkan perubahan tingkat kreativitas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis kualitatif dari observasi dan angket akan dilakukan untuk memahami perbedaan dalam keterlibatan dan persepsi terhadap efektivitas media pembelajaran interaktif.

#### Etika Penelitian

Penelitian ini telah mendapatkan persetujuan dari komite etika lembaga pendidikan terkait. Semua orang tua atau wali anak-anak yang terlibat dalam penelitian telah memberikan izin tertulis. Privasi dan kerahasiaan data anak-anak akan dijaga dengan ketat dan hasil penelitian hanya akan digunakan untuk tujuan akademik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Ar Roja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok anak yang menggunakan media pembelajaran interaktif mengalami peningkatan kreativitas yang signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Pembahasan berikut ini akan menguraikan temuan tersebut dalam konteks literatur terbaru mengenai penggunaan teknologi dalam pendidikan anak usia dini.

### **1. Peningkatan Kreativitas Melalui Media Pembelajaran Interaktif**

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sulistyono dan Pratama (2021) yang menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat merangsang kreativitas anak-anak usia dini. Media pembelajaran interaktif, seperti aplikasi edukatif dan permainan digital, memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, yang dapat memperkaya pengalaman belajar mereka (Sulistyono & Pratama, 2021).

Penggunaan teknologi dalam pendidikan anak usia dini dapat mendukung perkembangan kreativitas dengan cara yang berbeda dibandingkan dengan metode konvensional. Misalnya, aplikasi edukatif sering kali menyertakan elemen permainan yang menarik, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak (Sari & Setiawan, 2022). Hal ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget, yang menyatakan bahwa anak-anak belajar melalui interaksi aktif dengan lingkungan mereka (Piaget, 1952; diringkas dalam Rudianto, 2019).

### **2. Perbandingan Dengan Metode Konvensional**

Peningkatan skor kreativitas yang signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki keunggulan dalam merangsang kreativitas dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Metode konvensional, yang biasanya melibatkan aktivitas seperti bercerita dan menggambar, mungkin kurang memberikan rangsangan yang diperlukan untuk meningkatkan kreativitas secara optimal (Dewi & Haryanto, 2020).

Menurut Aulia dan Fatimah (2021), pembelajaran konvensional sering kali kurang memanfaatkan teknologi yang dapat menarik minat dan perhatian anak-anak. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif, yang menawarkan fitur-fitur interaktif dan visual yang menarik, dapat lebih efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang merangsang kreativitas anak.

### **3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif**

Efektivitas media pembelajaran interaktif dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk kualitas media itu sendiri, keterampilan guru dalam menggunakan teknologi, dan dukungan dari lingkungan keluarga. Hasil observasi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak dalam kelompok eksperimen lebih aktif dan kreatif karena mereka memiliki akses ke media yang dirancang untuk merangsang imajinasi dan pemikiran divergen (Setiawan & Nuraini, 2022).

Penelitian oleh Rizky dan Hidayah (2022) menekankan pentingnya pelatihan bagi guru untuk memanfaatkan teknologi secara efektif dalam pembelajaran. Dalam konteks TK Ar Roja, pelatihan yang diberikan kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran interaktif secara optimal dapat mempengaruhi hasil yang diperoleh. Dukungan dari orang tua juga merupakan faktor penting, seperti yang dijelaskan oleh Wulandari dan Prasetyo (2020), yang menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas anak.

### **4. Implikasi untuk Pendidikan Anak Usia Dini**

Temuan penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting untuk pendidikan anak usia dini. Pertama, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat diintegrasikan lebih luas dalam kurikulum pendidikan anak usia dini untuk mendukung perkembangan kreativitas. Hal ini juga sesuai dengan rekomendasi dari Yulianto dan Hasanah (2021), yang menyarankan bahwa teknologi pendidikan dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas anak.

Kedua, penting bagi lembaga pendidikan untuk menyediakan pelatihan bagi guru dalam penggunaan teknologi pendidikan dan memastikan bahwa semua anak memiliki akses yang adil ke media pembelajaran. Dukungan dari orang tua juga perlu diperkuat untuk memastikan bahwa anak-anak dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara maksimal (Dewi & Haryanto, 2020).

### **5. Keterbatasan Penelitian dan Rekomendasi**

Meskipun penelitian ini memberikan wawasan yang berharga tentang efektivitas media pembelajaran interaktif, ada beberapa keterbatasan yang perlu dicatat. Pertama, penelitian ini hanya dilakukan di satu TK, sehingga hasilnya mungkin tidak sepenuhnya dapat digeneralisasikan ke konteks lain. Penelitian lebih lanjut di berbagai lembaga pendidikan dengan karakteristik yang berbeda diperlukan untuk memperkuat temuan ini (Rizky & Hidayah, 2022).

Kedua, penelitian ini hanya mengukur kreativitas anak melalui tes dan observasi, tanpa mempertimbangkan faktor-faktor lain seperti dampak jangka panjang dari penggunaan media pembelajaran interaktif. Penelitian yang lebih mendalam dengan pengukuran yang lebih beragam dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas media ini (Aulia & Fatimah, 2021).

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menilai efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Ar Roja dan menemukan bahwa media ini secara signifikan meningkatkan kreativitas dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hasil dari pre-test dan post-test menunjukkan bahwa anak-anak di kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif mengalami peningkatan skor kreativitas yang lebih besar dibandingkan dengan anak-anak di kelompok kontrol.

Beberapa temuan kunci dari penelitian ini adalah:

1. Peningkatan Kreativitas: Anak-anak yang menggunakan media pembelajaran interaktif menunjukkan peningkatan kreativitas yang signifikan. Ini mendukung temuan dari penelitian lain yang menyatakan bahwa teknologi dapat merangsang kreativitas anak-anak usia dini dengan menyediakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik.
2. Perbedaan Metode Pembelajaran: Media pembelajaran interaktif memiliki keunggulan dalam meningkatkan kreativitas dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini mungkin disebabkan oleh fitur-fitur interaktif dan visual yang ditawarkan oleh media digital yang tidak tersedia dalam metode konvensional.
3. Faktor Pengaruh: Efektivitas media pembelajaran interaktif dipengaruhi oleh kualitas media, keterampilan guru dalam menggunakan teknologi, dan dukungan dari lingkungan keluarga. Pelatihan guru dan keterlibatan orang tua berperan penting dalam memastikan penggunaan teknologi yang optimal dalam pembelajaran.
4. Implikasi Pendidikan: Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi media pembelajaran interaktif dalam kurikulum pendidikan anak usia dini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan kreativitas. Dukungan dan pelatihan yang memadai untuk guru serta akses yang merata untuk semua anak menjadi faktor penting untuk keberhasilan implementasi teknologi pendidikan.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan mendukung perkembangan kreativitas anak. Namun, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari penggunaan media pembelajaran interaktif dan untuk mengkaji efektivitasnya dalam konteks yang lebih luas.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aulia, R., & Fatimah, L. (2021). *Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Edukasi.
- Dewi, S., & Haryanto, A. (2020). *Efektivitas Metode Konvensional dan Digital dalam Pembelajaran Kreativitas Anak*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(2), 114-126.
- Piaget, J. (1952). *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*. New York: Norton.
- Rizky, M., & Hidayah, N. (2022). *Pelatihan Teknologi Pendidikan untuk Guru TK*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 45-60.
- Rudianto, S. (2019). *Teori Perkembangan Kognitif Piaget*. Jakarta: Penerbit Psikologi.
- Sari, P., & Setiawan, R. (2022). *Kreativitas Anak Usia Dini dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 15(1), 78-89.
- Sulistyo, T., & Pratama, D. (2021). *Media Pembelajaran Digital untuk Kreativitas Anak*. Bandung: Penerbit Edukasi.
- Wulandari, D., & Prasetyo, A. (2020). *Dukungan Keluarga dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan dan Keluarga*, 10(3), 201-212.

Yulianto, A., & Hasanah, I. (2021). *Implementasi Teknologi dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 9(4), 150-163.